

Transformações e mutações: quimeras, animais e outros que tais

*Artistic processes in child education: chimeras,
animals, and others as so*

ANDREIA FILIPA ARMÉNIO DIAS*

Artigo completo submetido a 4 de maio e aprovado a 23 de maio de 2015.

*Portugal, artista visual. Licenciada em Artes Plásticas — Pintura, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes (FBAUL).

AFILIAÇÃO: Escola Ave-Maria, Rua dos Lusíadas, n.º49, 1300-366 Lisboa, Portugal. E-mail: andreiafilipa13@gmail.com

Resumo: A imaginação e a criatividade como ferramentas indispensáveis na construção de linguagens visuais que redescobrem e consolidam a forma de ver e de ser no mundo. Uma metodologia que aposta na criação de relações como estímulo, promovendo o uso e consolidação do pensamento criativo como ferramenta indispensável ao crescer do indivíduo de uma forma abrangente e exploratória da realidade.

Palavras-chave: imaginação / criatividade / relações / estímulo / conhecimento.

Abstract: *Imagination and creativity as indispensable tools in the built of visual languages that rediscover and strengthen the way of seeing and being in the world. A methodology that is committed to create relations as stimulus, promoting the use and consolidation of creative thinking as an indispensable tool to the growth of each individual in an embracing and exploratory way towards reality.*

Keywords: *imagination / creativity / relations / stimulus / knowledge.*

Transformações e mutações I: *quimeras, animais e outros que tais*

Todo lo que puedes imaginar es real.

— Pablo Picasso

Tudo o que podes imaginar é real, segundo Picasso, e foi deste pensamento que nasceu o projeto que aqui se apresenta. Este centra-se na criação de seres imaginários, que surgem da desconstrução do conhecimento do real, usando transformações e mutações como plataformas de exploração, aplicando a potencialidade do uso da imaginação e da criatividade como ferramentas de interpretação e reinvenção da realidade, numa abordagem consciente e ativa do fazer em educação artística.

Uma metodologia que procurou estimular a expressão individual dos alunos experimentando processos de pesquisa, estratificação do pensamento e construção artística, em parceria com o professor, permitindo uma forma de aquisição de conhecimento ativo, não se afirmando como revelação ou reflexo da natureza ou da realidade, mas como resultado de um processo de criação e interpretação pessoal.

Do pensamento individual e depois em equipa, estabeleceram-se relações rizomáticas com a memória, a imaginação, a fantasia e a criatividade, em que desenhos concretizaram ideias nascidas em conversas e da ponta do lápis nasceram seres fantásticos, animais imaginados e nunca antes pensados.

O pensamento criativo, o saber fazer, o questionar, o inventar, o criar de alternativas, de variações, são ferramentas de importante aquisição no processo de crescimento e compreensão da realidade e do mundo, que promovem de forma única e sólida o desenvolvimento da autoconfiança e da criatividade, ampliando os universos, na construção de uma ideia ampla do mundo em que tudo se pode moldar e transformar à medida do nosso pensar (Eisner, 2002; Read, 2013).

Foi em conversa sobre o que é a imaginação e como esta se tem feito representar ao longo dos tempos nas artes plásticas, e na nossa civilização em geral, que o projeto *Quimeras, animais e outros que tais*, se começou a esboçar. Projeto este desenvolvido no ano letivo de 2013/2014 por duas turmas do 5º ano do 2º ciclo do ensino básico na disciplina de Educação Visual.

Tudo nasce de uma ideia e essa ideia encontra o desenho como forma de afirmação, de concretização.

Quando se lançou este tema surgiram perguntas lançadas como furacões: “Tudo nasce de um desenho? Como assim? Os carros nascem de um desenho?

E os candeeiros? Os sapatos? Os lápis? E os monstros também? E quem desenhou o primeiro monstro? Quem o inventou?"

Estas e outras perguntas que foram surgindo, desafiando, e começando a determinar o nosso caminho conjunto, numa pedagogia articulada que procura descobrir novos locais para a aprendizagem e o ensino, onde o conhecimento é construído, descoberto e partilhado como uma experiência recíproca entre professor e aluno, numa metodologia, em que o professor é igualmente, e simultaneamente, artista e investigador, (Irwin, 2008) envolvendo-se numa prática dinâmica da questionação, procurando novas e alternativas metodologias de pesquisa, e permitindo que o conhecimento possa surgir através da arte, numa cartografia conjunta de saberes que se misturam e partilham (A/r/tography).

Dentro desta forma de pensar, o professor baseia-se em experiências pessoais da sua própria forma de trabalhar através das artes, de questionar, refletir e teorizar novas questões e possibilidades, enfatizando um tipo entendimento que é relacional, embebido e ativo.

O processo de concretização em arte é visto como um ato de investigação em si, que se centra na relação entre a criação de arte e o registo do património que daí advém promovendo novas formas de compreender o mundo, através da experiência, numa espécie de construção de uma nova cartografia. Aqui, as ideias nasceram em conjunto, e desse ponto de partida de partilha comum surgiram não por registo escrito, mas por desenho, novos entendimentos do mundo, novas criações dentro da sua esfera, numa plataforma permeável e dinâmica de compreensão do mundo através da experiência e da construção de significados em conjunto.

Os seres humanos fazem sentido do mundo através do uso de metáforas e metonímias. Através de metáforas fazemos conexões entre o novo e o conhecido, e através de metonímias, entendemos através de processos de substituição e de associações.

Juntas, arte e educação, complementam-se e fortificam-se, nas palavras de Carl Leggo "as possibilidades são inumeráveis".

De uma exemplificação da importância do desenho, e do quanto o mesmo é determinante para a construção do nosso mundo, como o conhecemos e o inventamos, acabou por surgir esta ideia de monstro desenhado. Explorando o conceito de monstros chegámos à conclusão que muitos são montagens, misturas de partes de outros seres, e como não podia deixar de ser falámos da famosa Quimera, ser mitológico que acompanha o nosso imaginário coletivo desde o século VII a.C., um dos monstros mais antigos (Figura 1).

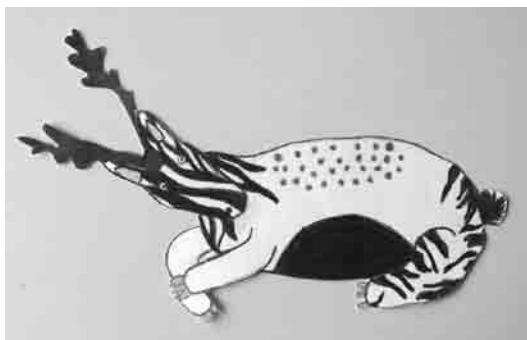
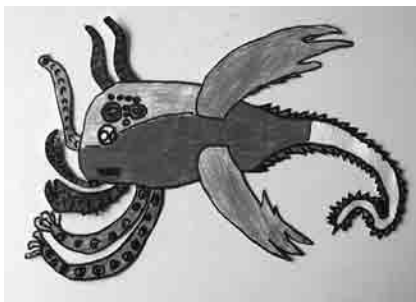


Figura 1 · *Quimera*, escultura etrusca em bronze, c. 400 A.C. Museu Arqueológico Nacional de Florença, Florença. Fonte: hypescience.com

Figura 2 · BALEMMETRO: caranguejo, baleia, águia, sapo, polvo, dinossauro. Trabalho de aluno. Fonte: própria.

Figura 3 · ALZEMURO: alce, zebra, gamo, panda. Trabalho de aluno. Fonte: própria.

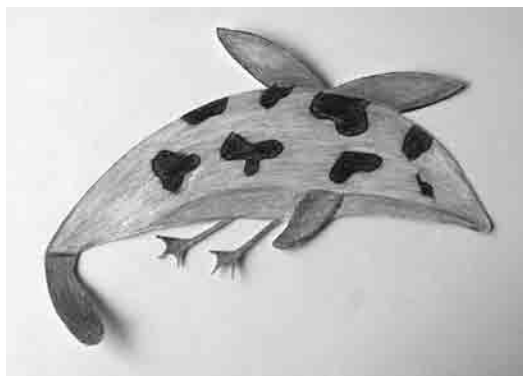


Figura 4 · GOCAPVA: golfinho, castor, pato, vaca, pássaro. Trabalho de aluno. Fonte: própria.

Figura 5 · ELEPATO: pato, elefante, ornitorrinco, zebra, urso. Trabalho de aluno. Fonte: própria.

Figura 6 · TARZEVCANBORTOU: tartaruga, zebra, vaca, canguru, borboleta, touro. Trabalho de aluno. Fonte: própria.



Figura 7 · MULTITUTI: elefante, joaninha, rinoceronte, veado, tigre, vaca, polvo, borboleta, salamandra. Trabalho de aluno. Fonte: própria.

Figura 8 · DRAIINO: cão da pradaria, dragão, coelho. Trabalho de aluno. Fonte: própria.

Figura 9 · CAVALZEBRA: cavalo marinho, zebra, pássaro. Trabalho de aluno. Fonte: própria.

Partindo da noção de animal múltiplo e de jogo, de brincadeira que monta e desmonta vários animais num novo corpo, com o uso da fantasia foram aplicando a fusão de diferentes animais, com escolhas compositivas, resultando na criação de novos seres, criaturas fantásticas descobertas por estes jovens exploradores (Figura 2, Figura 3, Figura 4, Figura 5). Criaturas que ganharam forma, cores, padrões e nomes como se do desenho passassem orgulhosamente para o mundo do real.

Questionando descobre-se que de referências do mundo, da realidade exterior, se obtêm respostas pessoais que partem do interior de cada um e acontecem através da interpretação, do pensar traduzido pela imaginação e pela sua aplicabilidade criativa. O processo criativo concretizou-se em variadas experimentações plásticas, através do desenho, do pensar pelo desenho, do questionar e experimentar, o montar e desmontar de peças de várias origens que vão originando novos animais num processo pleno de imaginação em que se questiona se estes novos animais poderiam habitar o nosso mundo? Como se deslocam? Em que meio habitam? Como respiram? Informações que se registam em fichas identificativas. Transformações atrás de transformações, mutações em busca de mutações, relações que se estabelecem por comparação, por justaposição, por composição (Figura 7, Figura 8, Figura 9).

As transformações e mutações afirmam-se como processos de experimentação plástica ativa e criativa estimulando a imaginação e levando os alunos mais longe, quebrando as fronteiras da realidade, do visível e criando o invisível, o até agora não pensado.

A exploração da fantasia (Munari, 2007), da criatividade e da imaginação, apoiada em processos educativos artísticos, permite que se ajude a construir indivíduos interessados, participativos, e criativos, capazes de questionarem, de resolverem os desafios das suas vidas e de alargar os horizontes do que são capazes de pensar.

Referências

- | | |
|--|---|
| Eisner, Elliot W. (2002) <i>The arts and the creation of mind</i> . Harrisburg, Virginia: RR Donnelly & Sons. ISBN 0-300-09523-6 | Gouzouasis, P. (Eds.). (2008) <i>Being with A/r/tography</i> : 71-80. Rotterdam: Sense. |
| Irwin, R. L. (2008) "Communities of a/r/tographic practice." In Springgay, Stephanie, Irwin, Rita L., Leggo, Carl & | Munari, Bruno (2007) <i>Fantasia</i> . Lisboa: edições 70. ISBN 978-972-44-1357-0 |
| | Read, Herbert (2013) <i>Educação pela Arte</i> . Lisboa: Edições 70. ISBN 9789724413525 |